

per insegnanti delle scuole primarie iscritti alla Gestione Assistenza Magistrale dell'INPS

L'informatica a scuola spesso si limita all'uso di computer, tablet e programmi applicativi. Ma il contributo culturale più significativo che ci offre l'informatica è il "pensiero computazionale", ovvero l'insieme dei processi mentali che mette in atto un informatico nella sua tipica attività di *problem solving*. Si tratta di competenze trasversali, utili e declinabili in tutti gli ambiti disciplinari: formulare i problemi in modo che possano essere risolti in maniera automatica da agenti autonomi, organizzare e analizzare logicamente le informazioni, rappresentarle attraverso modelli e astrazioni, automatizzare lo svolgimento di compiti tramite sequenze di passi ordinati, generalizzare e trasferire processi risolutivi a una grande varietà di situazioni diverse.

Contenuti del corso

- Concetti di base dell'informatica (pensiero algoritmico, organizzazione e analisi dei dati, rappresentazione delle informazioni, introduzione alla programmazione e coding)
- L'approccio socio-costruttivista per insegnare l'informatica e il *problem solving*
- Progettazione di percorsi didattici interdisciplinari per lo sviluppo del pensiero computazionale

Iscrizioni e costi

Tutti i costi (5 giorni incluso vitto e alloggio) sono coperti da un finanziamento INPS, tramite il bando "Corsi di formazione in modalità residenziale Summer Camp 2018".

Occorre presentare domanda di partecipazione dal sito INPS a partire dalle 12 del 7 giugno e fino alle 12 del 21 giugno 2018.

Le spese di viaggio sono a carico dei corsisti.

Insegnare informatica...?

"Cosa ci sarà mai di divertente nel fare piani, disciplinarsi nell'organizzare il pensiero, prestare attenzione ai dettagli e imparare a essere autocritici?"

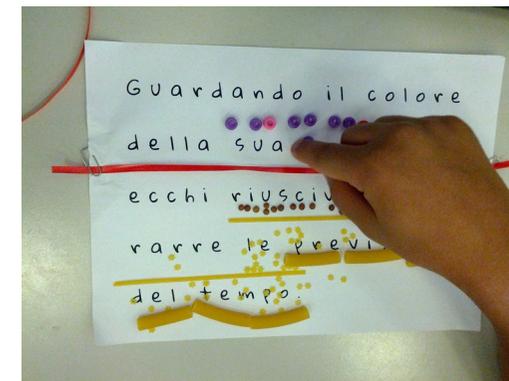
Alan Perlis, vincitore del premio Turing nel 1966

Date, orari e sede

Il corso si svolge a Brescia in due edizioni: dal 23-27 luglio 2018 e dal 27-31 agosto 2018. L'attivazione del corso è subordinata al raggiungimento di un sufficiente numero di iscrizioni.

Docenti

I formatori sono membri di ALADDIn, organizzatori in Italia delle gare internazionali Bebras dell'Informatica.



Metodologia

Il laboratorio segue un approccio pratico-esperienziale. Si alterneranno lavori di *problem solving* in piccolo gruppo, fasi di confronto in intergruppo, brevi spiegazioni frontali e momenti di ricapitolazione e sistematizzazione del lavoro svolto. I partecipanti saranno chiamati a svolgere un ruolo attivo, anche nella conduzione simulata di interventi didattici.